Tinere condeie

În cadrul Festivalului naţional „Cintarea României”, la fiecare ediţie a avut loc concursul naţional de creaţie „Tinere condeie” pentru elevi. Anul 1983 a adus ceva nou, o surpriză, pentru prima dată acordîndu-se o atenţie aparte lucrărilor de anticipaţie, prin premii şi menţiuni, datorită numărului mare de lucrări prezentate în concurs. Juriul, condus de cunoscutul şi prestigiosul scriitor Mircea Sântimbreanu, director al editurii „Albatros”, a remarcat tematica anticipaţiei, la elevii de la 10 la 14 ani, dar şi la utecişti. Lucrările au cuprins viziuni asupra viitorului, adesea sugerînd o lume a păcii, a copilăriei fericite, fără ameninţarea războiului, o anticipaţie ştiinţifică şi tehnică optimistă. Toate aceste lucrări nu sînt simple ficţiuni, ele se bazează pe ceea ce elevii au parcurs în orele de fizică, chimie, matematică... aducînd un elan, o prospeţime aparte atmosferei specifice genului anticipativ. Ca o constatare, elevii care frecventează un cenaclu literar, uneori de anticipaţie, dacă există în localitatea lor, au un discurs epic bine organizat, îşi conduc limpede subiectul îmbinat cu o imaginaţie bogată bazată pe fundamente ştiinţifice, tehnice şi pe fantezie. Este o încurajare dată de forurile care răspund de acest prestigios concurs naţional. Consiliul Naţional al Pionierilor şi Comitetul Central al U.T.C., la care elevii, pionierii şi utecistii ânt chemaţi să răspundă cu studii şi cercetări din care să-şi găsească sursa de inspiraţie pentru literatura viitorului. Publicăm în continuare cîteva lucrări premiate. **(Angela Popescu)**

CINE SÎNT EU?

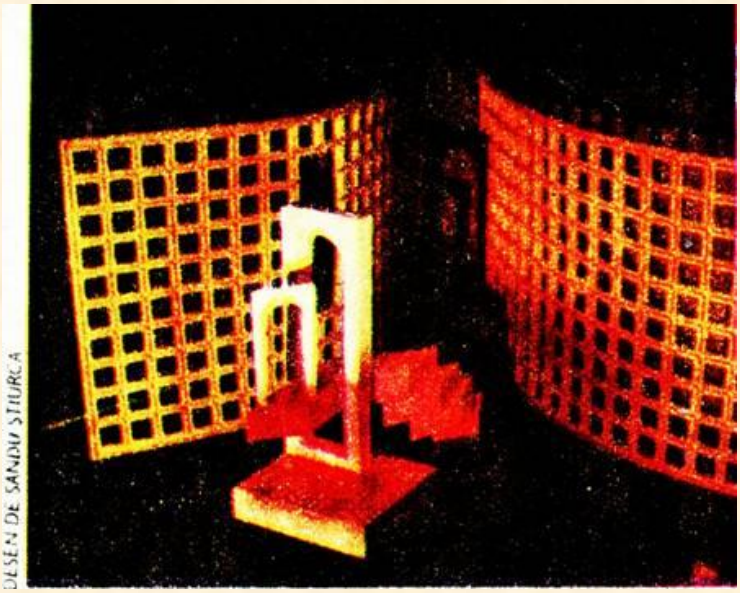
Într-adevăr, cine sînt? Urmăresc gînditoare ceea ce se petrece în jurul meu. Privesc la lumile ce ne înconjoară. Şi întrebarea, al cărei răspuns l-am pierdut în spaţiu, este aceeaşi. Cine sînt eu? Sînt la fel ca ceilalţi? Nu, ei caută distrugerea, moartea. Ei sînt puternici, ei ne-au creat, ei ne sînt stăpîni. Şi cine sînt eu? Am fost făcuţi pentru a îndeplini mereu cele mai grele misiuni? Nu există scăpare? Nu, nu există. Dacă ne împotrivim, ne ameninţă cu topirea. Ei sînt mai tari. Şi sînt stăpînii lumii. Atunci, cine sînt eu? Dacă... dacă...

Gîndul mi se întrerupse. În cască se aude o voce poruncitoare:

— LK 25 va pleca cu nava Solaria 2 pe planeta cu acelaşi nume. LK 25... LK 25? Solaria 2?

Cine sînt eu? Cine...

DANA STAN — *SAPIENS*
elevă. Şc. gen. 88, Bucureşti



POATE MAŞINA SĂ GÎNDEASCĂ

DE TREI ORI pe săptămînă, spre seară, maestrul venea la Institutul de cibernetică şi juca şah cu o maşină electronică.

În sala spaţioasă şi pustie se afla doar o măsuţă joasă, cu o tablă de şah, un ceas de control şi un pupitru cu butoane. Maestrul se aşeza pe scaun, aranja piesele şi apăsa pe butonul pe care era scris „pornire". Pe panoul din fată al maşinii se aprindea mozaicul beculeţebr indicatoare. Obiectivul fixa tabla de şah cu ochiul lui de sticlă roşie. Apoi, pe un alt tablou, mat, se aprindea o inscripţie scurtă; maşina făcea prima ei mutare.

Maşina era mică. Maestrul avea uneori impresia că partenerul lui electronic este cel mai obişnuit „frigider". Dar, din păcate, „frigiderul" cîştiga întotdeauna. Maestrul încerca de multe ori s-o deruteze fiind nevoit uneori să sacrifice o piesă-două. Drept urmare, se vedea silit să apese pe butonul pe care scria „cedez".

Maşina nu greşea niciodată. Ea nu era ameninţată să rămînă în criză de timp. Maestrul era de profesie inginer şi făcea numeroase experienţe cu maşina, pentru a răspunde la o întrebare stranie: „Poate maşina să gîndească?" Uneori îl scotea din sărite impasibilitatea „frigiderului". Chiar şi în momentele critice ale vreunei partide, maşina nu se gîndea mai mult de cinci-şase secunde. Clipind calm din beculeţele ei indicatoare, comunica cea mai bună din mutările posibile. Uneori îşi ridica obiectivul şi se uita lung la maestru. Acesta se intimida şi greşea.

Zi de zi, venea la Institut un laborant taciturn, care reproducea pe tabla de şah diferite partide jucate de cei mai buni şahişti din epoci diferite.

Experienţa pentru care fusese creată maşina se apropia de sfîrşit. S-a hotărît să se organizeze un meci public între maşină şi om. În preajma meciului, maestrul venea tot mai des pe la Institut. Îşi dădea seama că va pierde sigur, şi totuşi se încăpăţîna, şi căuta punctele slabe din jocul maşinii. Maşina, însă, bănuia parcă duelul care o aştepta şi juca, zi de zi, tot mai bine.

Cu puţin înainte de începerea meciului, maşina fu dusă la Clubul de şah şi aşezată pe scenă. Maestrul s-a prezentat în ultimul moment. Regreta profund că a acceptat să joace acest meci. Era neplăcut să piardă în fata tuturor cu „frigiderul”.

Maestrul puse în joc tot talentul său şi toată voinţa sa de victorie. Alese o deschidere pe care nu o mai folosise în faţa maşinii şi jocul se încinse numaidecît.

La mutarea a cincisprezecea, maestrul îi oferi maşinii un „pion”, în schimbul unui „nebun”. Sacrificiul pionului urmărea o combinaţie subtilă. Maşina se gîndi zece secunde şi nu primi sacrificiul. Din momentul acela marele maestru ştiu că va pierde fără doar şi poate. Totuşi, continuă jocul cu siguranţă.

Nimeni din cei prezenţi nu mai văzuseră vreodată aşa ceva. Toţi ştiau că maşina cîştiga întotdeauna. De data asta, era foarte greu de spus de partea cui va fi victoria.

După mutarea a douăzeci şi şaptea, pe tabloul maşinii se aprinse cuvîntul „remiză”. Maestrul rămase uluit şi se sili să apese pe butonul „nu”. Beculeţele indicatoare se aprinseră agitate. După treisprezece minute, maşina făcu mutarea de care se temea cel mai mult maestrul. Urmă un schimb rapid de piese. Situaţia maestrului se înrăutăţi. Dar pe tabloul maşinii apăru iar cuvîntul „remiză”. Marele maestru apăsă iar pe butonul „nu” şi lansă dama într-un contraatac disperat. Treptat, în mozaicul de lumină al beculeţelor indicatoare începuse să predomine galbenul. În sfîrşit, s-au stins toate becurile, rămînîd aprinse numai ceie galbene. Pe eşichier căzu un snop de raze aurii, semănînd uluitor cu lumina caldă a soarelui.

Maşina se gîndea. S-a gîndit aşa patruzeci de minute, deşi majoritatea şahiştilor aflaţi în sală socoteau că nu era cazul să se gîndească cine ştie ce. Deodată, luminile galbene se stinseră. Tresărind nesigur, obiectivul îşi luă poziţia obişnuită. Pe tablou apăru inscripţia următoarei mutări: maşina deplasa cu prudenţă un pion. Sala se agita; mulţi aveau impresia că mutarea aceasta nu era tocmai bună.

După alte cinci mutări, maşina se recunoscu învinsă. Marele maestru se sculă de pe scaun, se repezi la maşină şi ridică apărătoarea laterală. În interior se aprindea mereu becul roşu al mecanismului de control.

Pe scena tixită de şahişti, îşi făcu anevoie drum un tînăr corespondent al unui ziar de sport.

— Se poate considera dovedit că maşina a fost bătută de un om, adică joacă mai slab decît omul? întrebă tînărul.

— Cred că s-a lăsat bătută, spuse cineva. Juca aşa de bine, de fascinant şi deodată...

Marele maestru coborî de pe scenă şi se îndreptă către corespondent.

— Aşadar, spuse acesta deschizîndu-şi carneţelul, care e părerea dumneavoastră?

— Părerea mea? întrebă la rîndu-i maestrul. Iat-o! S-a defectat un circuit al elementului 209. Desigur, mutarea cu pionul nu a fost tocmai bună. Cred că s-a hotărît să nu mai cîştige, de aceea şi-a ars circuitul. Nici omul nu cedează aşa de uşor.

— Dar de ce să piardă, de ce această mutare slabă? întrebă uimit corespondentul.

Marele maestru zîmbi şi ridică din umeri.

— Uneori e mult mai uman să faci tocmai o mutare slabă.

CARMEN GHIOCULEASA
Cl. a VII-a E, şc. gen. 11 - Braşov